

## REGLAMENTO TORNEO VR MASTERS

### Artículo 1. Generalidades

El torneo ha sido organizado por OWN en colaboración con Virtual Zone Nexus SL (en adelante Virtual Zone), con CIF B42692533 y domicilio en la Plaza de los Luceros, 17, Planta 1, 03004, Alicante, España con el número de teléfono +34 622 58 49 76. Esta empresa está inscrita en el Registro Mercantil de Alicante, tomo: 4280, folio: 32, Hoja: A-168908, Inscripción: 1. La competición será de la experiencia Virtual Zone Arena (en lo sucesivo, "VZA"), desarrollada por Virtual Zone y tendrá lugar a lo largo de 2024 entre los meses de mayo y julio.

El objetivo de este documento es esclarecer las reglas del torneo, incluyendo las condiciones de participación, código de conducta, premios y motivos de sanción.

Leer las normas es **OBLIGATORIO**. No conocerlas no justifica su incumplimiento. Al apuntarse al torneo, usted acepta todas las condiciones aquí descritas.

### Artículo 2. Condiciones de admisión

Los jugadores que deseen participar en el Torneo VZA deben cumplir los requisitos de elegibilidad que se establecen a continuación:

#### 2.1 Requisitos de edad

Los participantes del torneo deben ser mayores de 12 años. Si todo el grupo está compuesto por menores de 14 años un adulto deberá acompañarlos en todo momento durante la competición. Todos los menores de edad tendrán que presentar la autorización de su padre, madre o tutor el día del torneo.

Si gana un grupo compuesto únicamente por menores de edad, un adulto deberá acompañarlos a OWN, se le proporcionará una entrada gratuita a dicho adulto. La ayuda de desplazamiento a la final, solo se da a los 4 jugadores que vayan a participar.

## **2.2 Disponibilidad**

Todos los participantes del torneo se comprometen a acudir presencialmente a sus partidos durante la fase de cuartos y a la final en caso de clasificarse, en la sede de Virtual Zone correspondiente:

- Virtual Zone Madrid: Pl. de Carlos Trías Bertrán, 3, Planta 1, 28020 Madrid.
- Virtual Zone Valencia: C/ de Russafa, 41, 46004 València, Valencia.
- Virtual Zone Alicante: Placa de los Luceros, 17, Planta 1, 03004 Alicante.
- Virtual Zone Murcia: Centro de Ocio Zig Zag (Av. Juan Carlos I, s/n, 30008 Murcia).
- Virtual Zone Sevilla: Local L-UNO-B planta sótano, Edificio Sevilla 2 (Av. San Francisco Javier, 9, 41018 Sevilla).

Así mismo los ganadores deberán desplazarse a la final nacional en OWN Valencia el día X de julio, en la ubicación: Av. de les Fires, s/n, Pobles de l'Oest, 46035 València.

## **2.4 Tarifa y forma de pago**

Actualmente existen dos tarifas distintas para apuntarse al torneo. La primera es de 35€ por persona (140€ en total) y la segunda de 55€ por persona (220€ en total). Esta última tarifa incluye la inscripción más un bono de entrenamiento\*. El precio puede variar de una promoción a otra.

Tras rellenar correctamente el formulario de registro cada equipo recibirá un enlace donde efectuar el pago.

Las personas que dispongan de un descuento para el torneo recibirán un enlace de pago acorde al precio con el descuento incluido. Desde la organización se enviará el precio con descuento automáticamente si la inscripción se ha realizado con el mismo email y/o número de teléfono.

Si un equipo es incapaz de realizar el pago en un período de tiempo de 1 semana, el grupo perderá su plaza y la organización cederá su puesto al siguiente grupo que esté en cola de espera de ese torneo.

Si el torneo ha de ser cancelado, los equipos recibirán el dinero de la inscripción reembolsado.

## **2.5 Equipos**

En cada ciudad participarán 10 equipos, de 4 jugadores, que serán seleccionados por orden de inscripción y de pago. Si se supera el número de inscripciones en una ciudad, se podrá ampliar el número de plazas. Siempre tendrá que haber inscritos en cada sede un número de equipos par, para garantizar que todos puedan enfrentarse en la fase clasificatoria 2 veces. A los equipos se les ofrecerá un puesto en el torneo por orden de inscripción y deberá completarse el pago de la tarifa para reservar una plaza. Si cuando cierre el proceso de inscripción, no hay un número de equipos pares, el último equipo en haberse inscrito no podrá participar.

## **2.6 Datos de inscripción**

La persona que inscriba al equipo deberá rellenar los siguientes campos:

- Nombre.
- Apellidos.
- Teléfono.
- Email.
- Ciudad.
- Nombre equipo.
- Nick Jugador 1, Nick Jugador 2, Nick Jugador 3, Nick Jugador 4.
- Nick Jugador Suplente.
- Tarifa seleccionada (con o sin bono de entrenamiento).

Es muy importante que los datos aportados sean correctos y reales, pues será la forma de contactar con el equipo y si no se recibe respuesta se perderá la posición de la inscripción de la cola de espera. Los nombres de equipo, jugadores e información de contacto puede ser modificada. Sin embargo, los organizadores podrán rechazar solicitudes de cambio si estas son abusivas y/o reiteradas.

Desde Virtual Zone queremos promover un ambiente competitivo sano y no aceptaremos ningún nombre de equipo o de jugador malsonante, ofensivo, insultante, vejatorio, vulgar, amenazador, obsceno, sexual, racista, difamatorio o que difame/perjudique los intereses de OWN, Virtual Zone y/o sus trabajadores. Si la organización lo considera, el equipo podrá ser descalificado o no tener en cuenta la inscripción.

Los datos pueden ser modificados hasta 2 semanas antes de la competición. Ante cualquier duda o cambio de última hora recomendamos contactar directamente con la organización a través del mail: [esports@virtualzone.es](mailto:esports@virtualzone.es).

## **2.7 Situación sanitaria**

En VirtualZone nos esforzamos en garantizar la seguridad de nuestros clientes y de nuestros trabajadores. Como consecuencia de la pandemia del Covid-19, se podrán tomar medidas sanitarias y todos los participantes deberán cumplirlas. Ante cualquier duda sobre la situación sanitaria de un jugador y su capacidad para jugar el torneo, recomendamos consultar nuestras bases [[Sección 17 y 18](#)] o contactar directamente con nosotros.

## **2.8 Restricciones**

Cualquier equipo o jugador que haya sido sancionado o descalificado por motivos antideportivos en previas competiciones no podrá participar en el torneo. De la misma forma si el jugador ha sido expulsado previamente de alguna de nuestras instalaciones, se le negará el acceso a las mismas y no podrá jugar. Los organizadores se reservan el derecho de aceptar o rechazar las inscripciones de los participantes.

Se excluirá de la participación a cualquier miembro de Virtual Zone, a personal o voluntarios/as de OWN y a familiares directos de cualquiera de las empresas organizadoras.

## **Artículo 3. Formato del torneo**

### **3.1 General**

El torneo comienza el 28 de abril 2024, día en el que se anunciarán los enfrentamientos de cada ciudad y los equipos podrán empezar a hacer uso de los bonos de entrenamiento y comenzarán la fase clasificatoria. Participan los locales de Virtual Zone Madrid, Valencia, Murcia, Sevilla y Alicante. Las inscripciones están abiertas en esos centros desde el 21 de marzo hasta el 22 de abril.

El torneo se divide en dos fases: (i) Fase Clasificatoria y (ii) Gran Final. Más adelante se explica el funcionamiento de las mismas.

Los horarios del torneo y el los enfrentamientos se anunciarán el 28 de Abril. Se podrán encontrar en nuestras redes sociales y se comunicarán a los participantes por correo electrónico y/o Whatsapp.

Todos los participantes deben estar al menos 15 minutos antes de su partido para poder colocar el equipo y resolver las dudas pertinentes antes de comenzar las partidas. Los jugadores pueden recibir o no una explicación previa a la partida, al enviarles la “Guía de Jugador” se sobreentiende que conocen el funcionamiento del juego.

Los equipos se comprometen a tener disponibilidad total la mañana de la final y a jugar las clasificatorias dentro del margen de tiempo establecido. Al tener que retransmitir la final del torneo local por Twitch, pueden ocurrir retrasos.

### **3.2 (i) Fase Clasificatoria**

Del 28 de abril al 24 de mayo estará abierta la fase clasificatoria. Cada equipo jugará 2 partidos, los enfrentamientos se crearán de manera aleatoria. Los equipos serán responsables de coordinar con sus rivales la fecha de los partidos, teniendo en cuenta que estos no podrán realizarse en sábado. Estas sesiones se tendrán que reservar según la disponibilidad de cada sala, ambos equipos tendrán que confirmar la reserva. Si la última semana de la fase clasificatoria no se han jugado los partidos restantes, estos se jugarán obligatoriamente el 19 de mayo. Si algún equipo no comparece perderá su partido.

Durante la fase clasificatoria los equipos irán sumando puntos. Una victoria suma 3 puntos, una derrota suma 1 punto y no presentarse suma 0 puntos. Los 4 equipos con mayor puntuación pasarán a la final. En caso de empate, pasará a la final el equipo que haya conseguido el mayor número de eliminaciones en la fase clasificatoria.

Las finales locales tendrán lugar en las fechas:

- 26 de Mayo en Virtual Zone Alicante.
- 02 de Junio en Virtual Zone Madrid.
- 09 de Junio en Virtual Zone Valencia.
- 16 de Junio en Virtual Zone Murcia.
- 16 de Junio en Virtual Zone Sevilla.

Todas las finales de las sedes comenzarán a las 10:00 am. Serán un total de 3 partidos, las siguientes horas son estimadas:

- 10:00h Equipo A vs Equipo B
- 11:00h Equipo C vs Equipo D

- 12:00h Ganador Ronda 1 vs Ganador Ronda 2

### **3.3 (ii) Gran Final**

La final nacional se jugará en OWN el día 7 de julio. Los cinco equipos ganadores de la fase clasificatoria deberán desplazarse a Valencia el día de la final. Cada equipo contará con una ayuda de 50€ por persona para transporte, además de una entrada al evento OWN el día que se juegue la final. Si el grupo desea ampliar la entrada OWN a un abono de fin de semana, podrán adquirirlo con un descuento del 10%.

Si alguno de los equipos vencedores no puede acudir a la final en OWN, deberá comunicarlo con suficiente antelación para poder ceder su puesto al siguiente equipo del ranking.

La información referente al formato de la final será anunciada próximamente a través de las redes sociales y web de OWN y Virtual Zone.

### **3.4 Situaciones Excepcionales**

Para calcular quién gana cada partida en caso de retrasos o ausencias, se seguirán las siguientes premisas:

#### **FASE CLASIFICATORIA:**

- Si una vez realizada la reserva un equipo no puede presentarse, y siendo siempre con 48 antelación, el equipo rival podrá aceptar un cambio de fecha. Si no avisan con anterioridad o si el equipo rival no acepta el cambio de fecha, se dará la partida como pérdida. El equipo rival si podrá acudir a la fecha reservada y jugar la partida (2vs2).
- Si un equipo no es puntual, perderá la ventaja de elegir campo y no será sorteado.
- Si un equipo no se presenta o se retrasa más de 20 minutos, obtendrá una puntuación de 0 en ese partido y no jugará. El equipo que se haya presentado podrá jugar (2vs2) y se le asignará 3 puntos.

#### **FASE CLASIFICATORIA SEMIFINAL y FINAL:**

- Si un equipo no se presenta al primer partido: el otro equipo jugará la partida entre ellos (2vs2) y se clasificará a la final.

- Si un jugador no puede asistir (y no hay sustituto), el equipo podrá jugar la partida pero, aún ganando, no se podrá clasificar a la final.
- En caso de empate se repetirá una ronda de un mapa aleatorio para decidir el ganador.

#### **GRAN FINAL:**

- La información referente al formato de la final será anunciada próximamente a través de las redes sociales y web de OWN y Virtual Zone, además cada equipo clasificado recibirá instrucciones específicas sobre esta fase.

El personal técnico del torneo y la organización se reservan el derecho de modificar el reglamento en cualquier momento que sea necesario para garantizar el juego limpio y la integridad de la competición, así como su correcto funcionamiento. Las nuevas normas indicadas por los administradores del torneo prevalecerán sobre las aquí mencionadas. Si los cambios se hacen con suficiente anterioridad, serán anunciados a través de email y/o whatsapp a los participantes.

#### **Artículo 4. Desarrollo de los partidos**

Nada más llegar a la sala, los jugadores recibirán una breve explicación de las medidas a seguir en el torneo. Si es necesario, se podrá explicar el funcionamiento del juego si el tiempo lo permite. Cualquier duda que tengan los jugadores deberá ser planteada en ese momento.

La elección de campo se echará a suertes antes de empezar la partida, lanzando una moneda al aire. La partida se jugará de manera ininterrumpida y solo se detendrá cuando los técnicos consideren que la situación lo requiera. Si los técnicos deciden no pausar la partida, los jugadores podrán seguir disparando y consiguiendo bajas, por mucho que los jugadores deseen interrumpir el juego. Es importante contemplar el apartado de incidencias para saber si la situación está contemplada o realmente es un fallo de juego.

Ante cualquier incidencia durante el transcurso del torneo, se deberá avisar a los técnicos responsables inmediatamente. Una vez se haya alcanzado el resultado de la partida o ronda, no se volverá atrás. Un equipo gana cuando en los resultados finales su equipo obtiene el resultado de "*Victoria*".

Cuando haya terminado una partida, el equipo podrá salir de las instalaciones hasta su siguiente juego. Dependiendo de la sala y sus instalaciones, se podrá pedir a los jugadores que abandonen el centro hasta su siguiente partida para no colapsar las salas de espera de los centros.

Dependiendo de la partida y los horarios, se le podrá pedir a los equipos que concedan una pequeña entrevista tras el partido, que será retransmitida en nuestro canal de Twitch. Además durante el día del torneo se podrá grabar a los jugadores y compartir las imágenes en nuestras redes sociales.

Se garantiza que las durante cada fase del torneo se jugará la misma versión del VZ Arena.

## **Artículo 5. Incidencias técnicas**

En este apartado se recogen algunas incidencias conocidas que pueden ocurrir en el transcurso del juego y su protocolo de actuación.

### **5.1 Pérdida de seguimiento**

Es necesario recordar en todo momento, que el juego funciona por tecnología streaming. Las gafas y mandos tienen sensores que permiten ubicarlos en tiempo real en el mapa. Si estos sensores se tapan, se puede experimentar una sensación de pérdida de seguimiento. Ejemplo: que el mapa se desplaza o que el arma no se coloca exactamente dónde ponemos el mando. Esto ocurre especialmente cuando los jugadores se alejan de su router y se acercan a las esquinas opuestas a este. También ocurre cuando un jugador acerca el mando a la gafa. Como medida, se asegurará que los jugadores jueguen con las gafas conectadas al router de su campo. Se recomienda que si sufre alguno de estos problemas, los jugadores cambien de ubicación o de postura, pues pueden estar bloqueando los sensores del equipo. Mientras las pérdidas de seguimientos sean puntuales, no consideramos que afecten al desarrollo de la partida.

### **5.2 Desconexiones**

Si un jugador sufre una desconexión, ya sea por fallo de tracking, por haber pulsado el botón del menú o por un fallo interno, la partida se parará. El contador de tiempo se detendrá y los jugadores no podrán disparar, los ascensores en cambio seguirán en marcha. Cuando el jugador se vuelva a conectar, la partida continuará con normalidad.



Si la desconexión ha sido del servidor y no se puede continuar jugando, se reiniciará la partida manteniendo los puntos de las rondas finalizadas.

### 5.3 Carcasas de las armas

Las armas del juego siguen la posición de los mandos acoplados a una carcasa impresa en 3D por Virtual Zone. Los mandos encajan en las carcasas y están reforzados para evitar que se muevan. Si el jugador sujeta con fuerza el grip del mando mientras mueve la carcasa del arma en sentido opuesto, el mando puede llegar a rotarse. Esto dificultará la capacidad de apuntar del jugador. Durante una ronda, si el jugador gira su mando no se detendrá la partida, pero en los Lobbys se podrá ajustar la rotación del mando. Todas las armas están reforzadas e impresas por igual y no se hará cambio de carcasas a no ser que los técnicos lo consideren necesario.

### 5.4 Bugs en el juego

El juego puede tener situaciones de error contempladas y no. Por el momento no hay bugs contemplados.

Estas situaciones se solucionan durante la partida y no se pausará el juego. Ante cualquier otra situación que ponga en desventaja a un equipo durante un tiempo considerable, los técnicos pausarán la partida y solucionarán el error.

Si la situación no se puede solucionar e impide que se pueda seguir jugando, el juego volverá a lanzarse en la ronda que haya tenido el fallo y se guardarán los puntos de las rondas anteriores. Los puntos de la ronda que haya dado el fallo **NO se guardarán**, se resetean y se volverá a jugar esa ronda.

### 5.5 Trampas

Desde la organización se respetan las reglas, la integridad, el espíritu deportivo y el fair play. Se consideran valores fundamentales en cualquier competición. Se espera que todos los participantes cumplan con estos valores, o podrá resultar en la expulsión y veto de la competición y futuras ediciones.

En la guía proporcionada a los jugadores, se recalcan las acciones que no están permitidas y no son aconsejables. Si una incidencia causada por un jugador incumple las normas del torneo, va en contra de las acciones permitidas del juego o los sistemas de seguridad, el

jugador será eliminado de manera inmediata. Del mismo modo, cualquier trampa o conducta antideportiva también supondrá la descalificación inmediata del torneo.

Los técnicos y organizadores tienen libertad para aplicar penalizaciones siempre que se considere necesario. Tienen derecho a investigar cualquier denuncia o sospecha de uso de trampas, así como de tomar las medidas necesarias que garanticen la justicia y equidad en la competición. Algunas penalizaciones pueden ser restar bajas al equipo o quitar tiempo a una ronda. La decisión de los técnicos y organizadores será inapelable.

Sistemas externos que permitan una ventaja de un equipo o jugador frente al resto está terminantemente prohibido, así como aprovechar voluntariamente errores del juego para obtener ventajas.

### **Artículo 6. Responsables**

Durante el torneo, cualquier miembro del equipo tiene potestad para actuar en nombre de Virtual Zone. El día del torneo, los jugadores estarán en contacto con los técnicos y personal de recepción. Los responsables del torneo se encuentran en la oficina de Virtual Zone en Alicante, pero el personal de sala está en contacto directo con ellos. Los responsables podrán decidir cómo actuar en situaciones que vayan más allá del personal de sala. La última palabra siempre la tendrá la organización.

### **Artículo 7. Premios**

Los premios están sujetos a la legislación fiscal estatal y local pertinente. Para las personas físicas o empresas que residan en Europa, el premio se abonará en euros (€). Según la legislación española el premio sufrirá una retención del IRPF 19%, que se descontará del importe total del premio siempre que supere los 300,00 €. Si ganan personas físicas o empresas con residencia extracomunitaria, también recibirán el premio en euros (€) pero la retención a aplicar será la vigente a no residentes según la legislación española (24%).

El premio al ganador de la gran final será de 1000€ en metálico. El premio se pagará a los 90 días desde la recepción de toda la documentación requerida. El equipo ganador tiene derecho a renunciar al premio, pasando este al segundo clasificado y así sucesivamente. El incumplimiento de las bases aquí recogidas, supondrá la pérdida del premio.

### **7.5 Bono de entrenamiento**

Los bonos de entrenamiento son descuentos aplicables a las sesiones de VZA que reserven los participantes del torneo. La reserva se puede realizar para un máximo de 8 jugadores.

Por el momento, existe la posibilidad de adquirir 1 bono de entrenamiento de 30€, que incluye dos sesiones de VZA. Hay un límite de de 2 bonos de entrenamiento por equipo (4 partidas en total). Si el equipo se ha inscrito al torneo con un bono de entrenamiento (55€ inscripción y bono), solo podrá adquirir 1 bono más, habiendo adquirido así un total de 2 bonos.

Se podrán anunciar nuevos tipos de bonos de entrenamiento durante la fase de inscripción o incluso en el transcurso de la competición. Los anuncios se realizan por redes sociales y vía email.

### **Artículo 8. Patrocinadores**

La competición puede estar patrocinada por distintas marcas o establecimientos. Se exhibirá la publicidad de los socios o los participantes. Dependiendo de los acuerdos que se hagan con cada patrocinador, los participantes podrán tener que añadir elementos a su vestimenta.

Desde Virtual Zone nos comprometemos a no promocionar, publicitar o asociarse con empresas que trabajen los siguientes sectores o productos:

- Tabaco, cigarrillos, bebidas alcohólicas
- Servicios de entretenimiento para adultos.
- Productos o servicios relacionados con la industria de las armas de fuego
- Cualquier producto o servicio ilegal en España.

### **Artículo 9. Indumentaria**

Las siguientes disposiciones se aplicarán a todas las personas que participen en el evento, ya sea como espectadores, competidores o personal de apoyo. El incumplimiento de estas normas podrá resultar en la negación de acceso o la expulsión del evento.

### **9.1 Vestimenta Apropriada**

Los asistentes deben llevar ropa apropiada y respetuosa para el evento deportivo. Se prohíbe terminantemente el uso de prendas ofensivas, inapropiadas o que puedan generar incomodidad o disturbios.

### **9.2 Indumentaria Deportiva**

Se fomenta el uso de camisetas y equipo deportivo relacionado con los equipos participantes. No obstante, dicha indumentaria no deberá contener mensajes que promuevan violencia, discriminación o contenido ofensivo.

### **9.3 Seguridad y Comodidad**

Los asistentes deben portar calzado y ropa apropiados para las condiciones climáticas y del evento. Calzado deportivo y vestimenta que permita movilidad adecuada son requeridos para garantizar la seguridad.

### **9.4 Obstáculos Visuales**

El uso de accesorios como sombreros o gorras que obstruyan la visión de otros asistentes queda prohibido. La consideración hacia los demás es esencial.

### **9.5 Reglas de Establecimiento**

Si el evento se celebra en una locación específica, los asistentes deben adherirse a las reglas de vestimenta establecidas por la administración del lugar. Se recomienda consultar y seguir estas regulaciones.

### **9.6 Publicidad y Patrocinio**

La exhibición de logotipos y mensajes de patrocinadores en la indumentaria debe cumplir con las políticas y acuerdos del evento. Se prohíbe el uso de marcas registradas sin la debida autorización.

### **9.7 Decencia y Respeto**

Se exige que la indumentaria sea respetuosa y decente en todo momento. Queda prohibido el uso de prendas con contenido vulgar, gráfico o inapropiado.

### **9.8 Elementos de Seguridad**

Si el evento se desarrolla bajo condiciones que requieren equipamiento de seguridad, como cascos o gafas, los asistentes deben cumplir con las directrices para asegurar su propia seguridad.

### **9.9 Limpieza y Presentación**

Los asistentes deben mantener su indumentaria en un estado de limpieza y presentación adecuados. La presentación personal contribuye a la atmósfera general del evento

### **9.10 Espíritu Deportivo**

Se espera que la indumentaria refleje el espíritu deportivo y positivo del evento. El apoyo a los equipos y atletas es la prioridad, y la indumentaria debe alinearse con este objetivo.

### **9.11 Equipación**

A los jugadores se les podría proporcionar un peto para poder diferenciarlos. Será obligatorio que todos los jugadores lleven el peto.

La organización del evento se reserva el derecho de interpretar y aplicar estas normas de indumentaria según su propio criterio. La violación de estas disposiciones puede resultar en acciones disciplinarias, incluyendo la negación de acceso o la expulsión del evento.

## **Artículo 10. Código de Conducta y Sanciones**

- Está prohibido invadir el campo contrario, tanto por garantizar juego limpio como por motivos de seguridad.
- No agredir a ningún jugador o personal del centro.
- Respetar las instalaciones y el equipamiento proporcionado para el torneo. No causar daños intencionales y mantener limpios los espacios que utilices.
- No se tolerarán comentarios ofensivos, mantener una comunicación respetuosa y constructiva con los organizadores, el personal y los demás competidores. Evitar lenguaje ofensivo, insultos o comportamientos disruptivos

- Es fundamental mostrar respeto hacia los organizadores del torneo, los competidores y el personal que trabaja en el evento. Evita comportamientos ofensivos, agresivos o irrespetuosos.
- Mantén una actitud deportiva en todo momento. Acepta tanto las victorias como las derrotas con dignidad y evita actitudes hostiles o arrogantes hacia otros competidores.

Ante cualquier violación de este reglamento, el personal del centro podrá eliminar al equipo o al jugador de la competición y este deberá abandonar las instalaciones.

## Artículo 11. Privacidad

Toda la información aquí recogida se puede encontrar en más detalle en nuestra página web, en Política de Privacidad (<https://virtualzone.es/privacy-policy>) y Condiciones Legales (<https://virtualzone.es/legal>).

### 11.1 Derechos de imagen

El participante autoriza al participar en el torneo a cada responsable, organizador, filiales, medios de comunicación y socios de Virtual Zone Nexus a captar y grabar la imagen y voz de los participantes por cualquier medio (fotografía, vídeo y grabación) y poder utilizar todos los recursos en los soportes conocidos o desconocidos hasta la fecha.

### 11.2 Derechos de propiedad intelectual

Las marcas, logotipos, software, diseños, modelos, bases de datos, servicios en línea y el mismo juego está protegido por la legislación vigente de propiedad intelectual española y pertenecen a sus respectivos titulares. Queda prohibido cualquier uso no autorizado por el titular de los recursos.

### 11.3 Datos personales

El responsable del tratamiento de los datos que se recopilan, analizan y almacenan a lo largo de todo el torneo en inscripciones y formularios es **Virtual Zone Nexus SL**, con CIF **B42692533** y domicilio en la **Plaza de los Luceros, 17, Planta 1, 03004, Alicante, España**. Correo electrónico: [info@virtualzone.es](mailto:info@virtualzone.es) y teléfono **622 58 49 76**.

En el momento de la inscripción, Virtual Zone recoge todos los datos personales proporcionados por los participantes. Estos datos son estrictamente necesarios para

garantizar la correcta organización del Torneo de Virtual Zone Arena y su cobertura mediática (en particular, compartir resultados e imágenes en Internet siempre a través de pseudónimos).

Los fines con los que se recogen estos datos:

- Comprobar las condiciones de admisibilidad
- Garantizar el correcto funcionamiento del torneo.
- Monitorizar las experiencias.
- Compartir las imágenes de los jugadores participando en el torneo a través de Internet, redes sociales asociadas a Virtual Zone y medios de comunicación (especialmente en Twitch, Instagram, televisión y prensa).
- Elaboración de estadísticas.
- Envío de información y actualizaciones del torneo al teléfono móvil o correo electrónico.
- Envío de premios.

El tratamiento de estos datos es imprescindible a efecto de los intereses legítimos de los organizadores para demostrar una correcta ejecución del torneo y poder garantizar un correcto comportamiento y cumplimiento del Reglamento. Al participar en el torneo, cada uno de los participantes consiente el tratamiento de los datos.

Los datos personales proporcionados por los Usuarios de VirtualZone se conservarán bajo medidas físicas, técnicas y organizativas para mantener la seguridad de dichos datos y tratar de reducir al mínimo la posibilidad de destrucción accidental o ilegal, la pérdida accidental, uso no autorizado, alteración, modificación no autorizada, divulgación y/o acceso, así como cualquier otra forma ilegal de procesamiento de sus datos, de conformidad con lo establecido en el artículo 32 del RGPD.

Por lo que respecta al tiempo que se mantendrán almacenados los datos personales, éstos se conservarán mientras se mantenga la relación mercantil, mientras el Usuario no solicite su supresión o hasta que procedamos a eliminarlos tras un período considerable de inactividad.

Los datos personales facilitados no serán vendidos, alquilados, cedidos y/o intercambiados con terceros sin el consentimiento expreso previo del Usuario o por obligación legal.

Únicamente se compartirán datos con herramientas empleadas por la organización para gestión de datos como: Google Analytics y Email marketing.

El participante tendrá derecho a conocer qué datos personales están siendo tratados, a rectificarlos y cancelarlos. A su vez, podrá oponerse a determinadas finalidades y solicitar la limitación de su tratamiento. Si el participante lo solicita, los datos personales tendrán que ser eliminados sin demora injustificada bajo el derecho de supresión. Adicionalmente si el participante lo solicita, podrá retirar el consentimiento prestado para el tratamiento de sus datos personales siempre que exista una finalidad específica. Para ello habrá que ponerse en contacto ejercitando este derecho:

- Por escrito a **Virtual Zone Nexus SL, Plaza de los Luceros, 17, Planta 1, 03004, Alicante**
- A través del correo electrónico **servicios@nexusconsultores.com** con el asunto "Ejercicio derechos protección de datos VirtualZone"

Podrás dirigirte a la Autoridad de Control, en caso de que consideres que Nexus está tratando tus datos personales de manera errónea. En el caso de España, la autoridad de control es la **Agencia Española de Protección de Datos** (<http://www.aepd.es>), con domicilio en **C/ Jorge Juan, 6, 28001-Madrid** y teléfonos de contacto: **901 100 099 / 91 266 35 17**.

#### **11.4 Límite de Responsabilidad**

Al participar en el Torneo VZA el usuario reconoce y acepta las características y limitaciones técnicas de la tecnología streaming. El juego requiere de conexión a internet y los servicios en línea se presentan sin ningún tipo de garantía y su utilización corre por cuenta y riesgo del participante. Los organizadores del torneo no garantizan que los servicios sean ininterrumpidos, que estén libres de fallos o que las anomalías sean corregidas. No serán considerados responsables de la interrupción parcial o total de los servicios.

Virtual Zone Nexus no será responsable de ningún daño directo o indirecto resultante del uso del juego o de los servicios de la sala, así como de ningún daño resultado del comportamiento de otro participante o terceros.



Advertencias: Por razones de seguridad, la experiencia no podrá desarrollarse si el jugador padece epilepsia, alteraciones neurológicas, ceguera, dolencias cardíacas o si el jugador se encuentra en estado de embarazo.

### **11.5 Legislación aplicable**

Este reglamento está regido por la legislación española. Las estipulaciones aquí contenidas sólo podrán ser declaradas nulas por una decisión judicial firme, mientras tanto el resto de estipulaciones seguirán vigentes y serán aplicables.

### **Artículo 12. Modificaciones**

Recuerda que estas normas pueden variar según el tipo de torneo y las reglas específicas del evento. La organización se reserva el derecho de modificar las bases, siempre notificando de estos cambios a los participantes. Es importante seguir las instrucciones y pautas proporcionadas por los organizadores para garantizar una experiencia justa y agradable para todos los participantes. ¡Diviértete y disfruta del torneo!